

**ONLINE gambling BEHAVIOR
(Among students UNIVERSITY RIAU)**

By:

Maulana Adli/ 1001134714
MaulanaAdli212@gmail.com

Pembimbing : Drs. Jonyanis, M.Si

Sociology Major The Faculty of Social and Political Science University of Riau
Pekanbaru

Kampus Bina Widya Jl. H.R. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293
Telp/Fax. 0761-6377

ABSTRACT

This research was carried out among University Students of Riau. In order to determine the behavior of online gambling among college students. Problems in this study are (1) Who are the students who conduct online gambling activities? (2) What are the factors that encourage students to conduct online gambling? (3) What is the impact of online gambling on college student activity after online gambling addiction or gambling? This research is a qualitative descriptive. As for the population in this study is Riau University student who engages in gambling online. Because the number of students who perform online gambling is not known, in this study the authors in the sampling technique used non probability that Snowball Sampling technique by determining one or two informants to be interviewed further from previous informant informant further information. This will continue until the time when the informant is sufficient. To collect the data the researchers used the method of observation, documentation, and in-depth interviews using interview guideline in analyzing the research data used in the analysis of qualitative and described in descriptive writing.

Based on the results of this study concluded that online gambling behaviors among university students in this study is riau students aged 21-25 years.

Based on the results of this study concluded that online gambling behaviors among students that is caused by factors, factors lax parental control, profit factor, the desire and the entertainment factor. And the impact of the behavior of online gambling is that health impacts, reduce the spirit of learning, economic, personality and lead to deviant behavior like that is lying, pawning goods as well as the positive impact of online gambling is that as entertainment.

Keywords: *Behavior of online gambling, among students*

PERILAKU JUDI ONLINE
(DIKALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU)

Oleh:

Maulana Adli

MaulanaAdli212@gmail.com

Councillor : Drs. Jonyanis, M. Si

Jurusan Sosiologi - Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. H.R. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-6377

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di kalangan Mahasiswa Universitas Riau. Dengan tujuan untuk mengetahui perilaku judi online dikalangan mahasiswa. Permasalahan dalam penelitian ini ialah (1) Siapa saja mahasiswa yang melakukan aktivitas judi online? (2) Apa faktor yang mendorong mahasiswa melakukan judi online? (3) Apa dampak dari judi online terhadap aktivitas perkuliahan mahasiswa setelah kecanduan judi online atau gambling?

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Riau yang melakukan judi online. Karena jumlah mahasiswa yang melakukan judi online tidak diketahui maka dalam penelitian ini penulis dalam pengambilan sampel teknik yang digunakan secara *non probability* yaitu teknik *Snowball Sampling* dengan cara menentukan satu atau dua orang informan untuk diwawancarai selanjutnya dari informan sebelumnya mendapatkan informasi informan selanjutnya. Demikian selanjutnya sampai pada saat dimana informan sudah mencukupi. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan metode observasi, Dokumentasi, dan wawancara mendalam dengan menggunakan pedoman wawancara dalam menganalisa data hasil penelitian digunakan analisis kualitatif dan dalam penulisannya diuraikan secara deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku judi online dikalangan mahasiswa universitas riau dalam penelitian ini ialah mahasiswa yang berusia 21-25 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku judi online dikalangan mahasiswa yaitu disebabkan oleh faktor yaitu faktor longgarnya kontrol dari orang tua, faktor keuntungan, faktor keinginan dan hiburan. Serta dampak dari perilaku judi online ini yaitu dampak kesehatan, menurunkan semangat belajar, ekonomi, kepribadian dan mengakibatkan perilaku menyimpang seperti yaitu berbohong, mengadaikan barang serta dampak positif dari judi online ini yaitu sebagai hiburan.

Kata Kunci : Perilaku judi online, dikalangan mahasiswa.

PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat sekarang ini tidak diragukan lagi bagaimana perkembangan teknologi begitu pesat. Dapat kita lihat dan rasakan sekarang ini kita hidup tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi, bisa dikatakan sekarang ini kita hidup bergantung pada teknologi, walaupun terkadang kita enggan untuk menerima budaya-budaya baru atau kecanggihan teknologi tersebut yang selalu dipromosikan oleh negara luar, akan tetapi kita harus bisa menerima perubahan tersebut demi sebuah kemajuan. Perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan budaya. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagian, yang meliputi kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat dan lainnya. Ruang lingkup perubahan kebudayaan lebih luas dibandingkan perubahan sosial. Namun demikian dalam prakteknya di lapangan kedua jenis perubahan-perubahan tersebut sangat sulit untuk dipisahkan menurut pemikiran (Soekanto, 1992 : 46).

Perkembangan teknologi saat ini menjadikan internet menjadi hal yang penting dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet, menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (internet gambling).

MENURUT HUKUM ISLAM

Sudah marak memang sejak dulu taruhan bola bahkan sekarang lebih canggih lagi bisa dilakukan via HP atau internet, tidak mesti lewat

bandar judi. Bisa jadi yang bertaruh adalah sesama peserta yang bertanding. Bisa jadi pula lewat bursa taruhan atau kecil-kecilan bertaruh dengan teman dekat. Taruhan skor bola seperti ini jelas termasuk judi menurut Islam. Judi adalah dosa besar yang dilarang keras.

MENURUT UU ITE

Perjudian yang dilakukan secara online di internet juga telah diatur di dalam Pasal 27 ayat (2) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang berbunyi, *Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.* Ancaman pidana bagi pelanggaran Pasal 27 ayat (2), diatur dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

(<http://www.hukumonline.com/klinik/detail/cl7026/judi-internet,-sejauh-manakah-uu-ite-bisa-menjangkaunya>).

DEFINISI PERJUDIAN

Judi merupakan penghubung beberapa buah kata, yang didalamnya terdapat imbalan per, akhiran an dan bentuk dasarnya adalah judi, penghubungnya dari beberapa kata itu menghasilkan kerja yang sangat padu. Judi diartikan suatu pertarungan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk

memperoleh keuntungan besar dengan tidak mau bekerja untuk memperoleh apa yang diinginkan. (Isjoni Ishaq, 2002;70).

Perjudian (gambling) dalam kamus Webster didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan elemen risiko. Dan risiko didefinisikan sebagai kemungkinan terjadinya suatu kerugian. Sementara Robert Carson & James Butcher (1992) dalam buku *Abnormal Psychology and Modern Life*, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas. Definisi serupa dikemukakan oleh Stephen Lea, dkk dalam buku *The Individual in the Economy, A Textbook of Economic Psychology* (1987). Menurut mereka perjudian tidak lain dan tidak bukan adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung risiko. Namun demikian, perbuatan mengambil risiko dalam perilaku berjudi, perlu dibedakan pengertiannya dari perbuatan lain yang juga mengandung risiko.

TINJAUAN JUDI ONLINE

Pada dasarnya judi *online* sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang

KEJAHATAN

MAYANTARA(CYBER CRIME)

Kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*) adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet. *Cyber Crime* dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung Antara pelaku dengan korban kejahatan.

Cyber Crime merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap computer, jaringan computer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan konvensional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan computer. Kejahatan tersebut diedakan menjadi dua kategori yakni *cyber crime* dalam arti sempit dan *cyber crime* dalam arti luas. *cyber crime* dalam arti sempit adalah kejahatan terhadap sistem computer, sedangkan *cyber crime* dalam arti luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan computer dan kejahatan yang menggunakan sarana computer (Widodo, 2013: 12).

membedakan judi *online* dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan

terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi *online*. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi *online* juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian *online* yang tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan berbagai model permainan seperti situs *IBCBet.com*, *SBObet.com*, *Bola88.com*, *liga365.com* dan sebagainya.

Berdasarkan fenomena yang telah peneliti sebutkan diatas, maka penulis tertarik meneliti lebih lanjut dan membahas masalah ini yang berjudul:

Perilaku Judi Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau.

PERUMUSAN MASALAH

Sebagian yang telah penulis uraikan pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Siapa saja mahasiswa yang melakukan aktivitas judi online ?
2. Apa faktor yang mendorong mahasiswa melakukan judi online ?
3. Apa dampak dari judi online terhadap aktivitas perkuliahan mahasiswa setelah kecanduan judi online atau gambling ?

TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Mahasiswa Mana yang Lebih Sering dan Aktif Dalam Melakukan Perjudian Online.
2. Untuk Mengetahui Faktor Yang Mendorong Mahasiswa Melakukan Judi Online.

3. Untuk Mengetahui Dampak Judi Online Terhadap Aktivitas Perkuliahan Mahasiswa.

MANFAAT PENELITIAN ATAU KEGUNAAN PENELITIAN

1. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lainnya yang tertarik terhadap masalah judi online.
2. Sebagai bahan masukan mahasiswa lainnya mengenai perilaku judi online yang mempengaruhi perkuliahan.
3. Sebagai bahan pertimbangan mahasiswa mengenai dampak yang terjadi ketika melakukan judi online.

TINJAUAN PUSTAKA

Kluckhohn dalam Pelly (1994) mengemukakan nilai budaya merupakan sebuah konsep beruang lingkup luas yang hidup dalam alam fikiran sebagian besar warga suatu masyarakat, mengenai apa yang paling berharga dalam hidup. Rangkaian konsep itu satu sama lain saling berkaitan dan merupakan sebuah sistem nilai-nilai budaya.

menurut kerangka Kluckhohn, semua sistem nilai budaya dalam semua kebudayaan di dunia itu, sebenarnya mengenai lima masalah pokok dalam kehidupan manusia. Kelima masalah pokok itu adalah:

1. Masalah hakekat hidup
2. Hakekat kerja atau karya manusia
3. Hakekat kedudukan manusia dalam ruang dan waktu
4. Hakekat hubungan manusia dengan alam sekitar
5. Hakekat dari hubungan manusia dengan manusia sesamanya

TEKNOLOGI DAN KEBUDAYAAN

Jika berbicara mengenai teknologi, maka kita dapat melihat teknologi adalah bagian dari suatu kebudayaan dan mempunyai dampak terhadap kebudayaan tersebut, dampak ini tidak selalu dikatakan baik melainkan juga bisa berdampak buruk terhadap manusia dan masyarakat. Kebudayaan merupakan semua hasil karya, cipta rasa dan karsa manusia. Karya manusia menghasilkan teknologi dan kebudayaan materil yang di perlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitar agar hasilnya dapat di manfaatkan untuk keperluan manusia. (Mangunwijaya, 1985: 1)

Kebudayaan memiliki unsur-unsur seperti yang tercantum dalam karangan C.Kluckhohn yang berjudul *Universal Categories of Culture* (1953), dimana ada tujuh unsur kebudayaan di dunia, yaitu: Bahasa, Sistem pengetahuan, Organisasi sosial, Sistem peralatan hidup dan teknologi, Sistem mata pencaharian, Sistem religi, Kesenian.

Perkembangan teknologi informasi telah menimbulkan berbagai perubahan dalam kehidupan masyarakat, terutama masyarakat yang modern. Masyarakat modern identik dengan masyarakat kota. Masyarakat perkotaan merupakan pihak yang paling banyak mengalami perubahan karena dampak kemajuan teknologi informasi. Contoh nyata yang dapat dilihat dari perkembangan teknologi. Bahkan permainan judi online poker, bola, togel itu sendiri

merupakan perkembangan dari teknologi.

MAHASISWA

Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Siswoyo, 2007: 121). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai mahasiswa di perguruan tinggi. Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejolak-gejolak yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistik tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga.

INTERAKSI

Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya. Dan terakhir adalah Makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap

makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process*. Interaksi sosial dapat terjadi bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial. Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Karp dan Yoels menunjukkan beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial.

TEORI BELAJAR ATAU DIFFERENTIAL ASSOCIATION

Secara normative, definisi perilaku menyimpang adalah tindakan atau perilaku yang menyimpang dari norma-norma, dimana tindakan-tindakan tersebut tidak disetujui atau dianggap tercela dan akan mendapatkan sanksi negative dari masyarakat (Narwoko dan Suyanto, 2007 : 106). Penyimpangan juga disebut deviasi, diartikan sebagai tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata dari rakyat kebanyakan (populasi). (Kartono, 2009: 11).

Salah satu teori yang berlandaskan sosiologis adalah teori belajar atau sosialisasi yang dikemukakan oleh Edwin H. Shuterland, teori ini menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, menurutnya penyimpangan adalah

konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau dari teman-teman sebaya yang menyimpang.

Apabila dijabarkan, maka dapat terlihat bahwa Shuterland melalui teorinya berpendapat bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan dan bukan juga hasil dari intelegensi yang rendah atau karena kerusakan otak. Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh seseorang, dipelajari ketika terjadi interaksi dengan individu-individu lain dalam proses komunikasi.

Ketika melakukan interaksi, maka terdapat hubungan Antara individu dengan kelompok yang erat atau intim. Proses mempelajari perilaku menyimpang pada setiap individu berbeda, tergantung pada frekuensi, durasi, prioritas, dan intensitas masing-masing, namun dalam proses belajar tersebut melibatkan semua mekanisme yang berlaku dalam setiap proses belajar. Ini artinya tidak terdapat proses belajar yang instan dan unik untuk memperoleh cara-cara berperilaku menyimpang melainkan melalui tahapan-tahapan dalam proses belajar tersebut (Narwoko dan Suyanto, 2007: 112-114).

PROSES AWAL MAHASISWA MENGENAL JUDI ONLINE

Segala sesuatu dalam kehidupan melalui sebuah proses, di mana proses tersebut yang menjadi awal mula dan tahapan untuk

terjadinya sesuatu kedepan. Dalam kaitanya dengan kehidupan masyarakat, proses-proses tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah interaksi karena interaksi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Apabila dua orang bertemu, maka interaksi dimulai pada saat itu juga, mereka saling menegur, berjabat tangan, atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas semacam itu merupakan bentuk dari interaksi sosial, meskipun orang-orang yang bertemu muka tersebut tidak saling berbicara interaksi sosial tetap terjadi karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam perasaan maupun syaraf orang-orang yang bersangkutan karena berbagai macam hal (Soekanto, 2009: 55).

Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi seorang mahasiswa melakukan kegiatan judi *online* ini, diantaranya faktor sugesti dan imitasi, faktor-faktor tersebut dapat bergerak sendiri-sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung (Soekanto, 2009: 57).

Sementara itu faktor imitasi yang bisa mempengaruhi seseorang untuk melakukan judi *online* ini adalah, apabila seseorang meniru tindakan yang dilakukan oleh orang lain yang mematuhi kaidah dan nilai yang berlaku. Dalam hal ini peneliti melihat bahwa tak jarang ada mahasiswa yang meniru apa yang dilakukan oleh temannya, disini hal yang ditiru adalah hal negatif karena meniru permainan judi *online* yang dilakukan oleh teman-temannya

FAKTOR PENDORONG PERMAINAN JUDI *ONLINE*

Dalam proses belajar terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi diri seseorang untuk kemudian dijadikan sebuah dasar untuk mereka melakukan penyimpangan. Dalam proses belajar mahasiswa terhadap permainan judi bola *online* juga terdapat faktor pendorong yang mempengaruhinya, sehingga mereka memutuskan untuk belajar bagaimana tata cara permainan judi *online* agar mereka dapat ikut bermain di dalamnya. Apabila faktor-faktor tersebut dijabarkan antara lain adalah, faktor longgarnya kontrol dari orang tua, apabila dihubungkan dengan keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online*, jelas terlihat bahwa orang tua para mahasiswa tidak mengetahui kalau anak mereka terlibat dalam permainan judi *online*. Adapun faktor-faktor pendorong permainan judi online yaitu: kurangnya control dari orang tua, keuntungan, keinginan, hiburan.

DAMPAK JUDI *ONLINE*

Salah satu dampak negatif judi *online* ini adalah mereka sering begadang, bahkan baru tidur ketika sudah pagi, Selain itu kerugian material khususnya uang juga menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermain judi *online* tersebut, uang jelas menjadi hal yang pokok dalam permainan judi ini, karena mereka bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang, dan jika mereka sering kalah dalam berjudi, maka secara pasti uang mereka lama-lama akan

habis, dan hal itu bisa mengakibatkan mereka harus meminjam teman untuk bertahan hidup selama mereka tidak memiliki uang.

Dampak negatif lain yang ditimbulkan adalah kesehatan bagi para penjudi *online*. permainan sepak bola terutama pertandingan yang melibatkan tim-tim eropa yang ditayangkan pada waktu malam hari waktu Indonesia sehingga mereka harus bergadang semalaman bahkan terkadang sekaligus bermain judi *online* poker sambil menunggu hingga menjelang pagi untuk dapat menyaksikan pertandingan tersebut.

Secara fisik, Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain judi *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

([Http://smahangtuah2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online.html](http://smahangtuah2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online.html)).

Selanjutnya dampak negatif yang juga menyertai dari permainan judi *online* ini adalah mengenai kepribadian atau sifat dan kebiasaan mereka, mereka yang kalah dalam berjudi bisa merasa jengkel, ingin marah terus, kecewa, yang mereka tunjukkan kepada teman-teman dikampus, dan dikost. hal ini tentu

dapat saja mengakibatkan terjadinya konflik diantara mereka.

Mahasiswa yang mengikuti permainan judi *online*, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuliah dan kesehariannya. Ketika mereka mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka derita ketika memasang taruhan dalam permainan judi *online*, sedangkan mereka telah diberikan uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat mahasiswa melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutupi kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan mereka terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi bola *online* terhadap kepribadian.

Sementara itu, dari sekian banyak dampak negatif yang ditimbulkan hanya sedikit sekali dampak positif, dampak positif ini lebih bersifat pribadi atau individual, sehingga tiap-tiap orang bisa berbeda-beda, bahwa judi *online* ini sebagai hiburan bagi mereka, diantara penatnya tugas-tugas kuliah dan kesibukan mereka sebagai seorang mahasiswa membuat judi ini sebagai sarana hiburan untuk mereka.

METODE PENELITIAN

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka terlebih dahulu akan diuraikan beberapa unsur-unsur yang

akan merupakan bagian dari metode penelitian. Teknik pengumpulan data yang dicari secara analisis data.

➤ **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan syarat utama dalam melakukan penelitian. Dengan tidak adanya lokasi penelitian maka penelitian itu tidak berjalan dan terlaksana dengan semestinya. Peneliti haruslah mempunyai tempat atau sebuah lokasi yang akan dijadikan sebuah tempat penelitian. Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh si peneliti adalah Mahasiswa Universitas Riau, Pekanbaru. Peneliti ini bertujuan mendeskripsikan mengenai perilaku mahasiswa dalam melakukan judi online. Dengan titik tumpuan penelitian pada perilaku mahasiswa.

➤ **Populasi Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah lima mahasiswa yang berkuliah di Universitas Riau. Populasi adalah keseluruhan orang, kejadian, atau hal-hal yang menarik bagi peneliti untuk diteliti, Zulganet (2008: 133). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Riau yang melakukan judi online.

Karena jumlah mahasiswa yang melakukan judi online tidak diketahui maka dalam penelitian ini penulis dalam pengambilan sampel menggunakan teknik Snowball sampling. Snowball sampling adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel (Sugiyono, 2001: 61). Begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak. Ibarat bola salju yang menggelinding, makin lama semakin besar.

➤ **Jenis Data**

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap atau anggapan. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah:

- Data Primer, yaitu data yang diperoleh atau yang dikumpulkan langsung dilapangan oleh penulis.
- Data Sekunder, adalah data yang diperoleh atau yang dikumpulkan oleh penulis dari sumber-sumber yang terkait. Data ini diambil langsung dari prodi masing-masing jurusan di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.

➤ **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu:

a. Wawancara

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (Tanya jawab) secara lisan, baik langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *Indepth Interview* atau wawancara mendalam. Berkaitan dengan teknik wawancara ini, menjelaskan bahwa dengan wawancara mendalam peneliti dapat mengetahui alasan sebenarnya dari informan tentang tindakan atau keputusannya.

b. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun data atau keterangan yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diteliti.

PROFIL MAHASISWA PEMAIN JUDI ONLINE

➤ Profil Informan

Sebagian kecil dari anggota pemain judi adalah mahasiswa yang pernah bermain judi bola *online*, bahkan sampai sekarang masih ada beberapa mahasiswa yang masih aktif bermain judi online tersebut, mereka biasanya bermain judi di warnet dan di kost mereka masing-masing, atau terkadang mereka berkumpul di salah satu kost teman mereka.

Informan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang yang terdiri dari sebagian mahasiswa yang terlibat langsung dalam permainan judi *online*. Dengan jumlah informan tersebut, peneliti memang masih belum bisa untuk banyak mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Populasi diidentifikasi

1. Budi (Laki-laki, 21 Thn)
2. Thriyo (Laki-laki, 23 Thn)
3. N.A (Laki-laki, 24 Thn)
4. Bedi (Laki-laki, 25 Thn)
5. Faisal (Laki-laki, 22 Thn)
6. M.A (Laki-laki, 23 Thn).

FAKTOR PENDORONG BERMAIN JUDI ONLINE

➤ Proses Awal Mahasiswa Mengenal Judi Online

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan seperti yang telah paparkan, dapat diketahui bahwa proses awal mahasiswa mengenal adanya permainan judi *online* adalah melalui interaksi yang dilakukan dengan teman sebaya mereka yang biasa menghabiskan waktu bersama atau teman sebaya yang sudah kenal dengan mereka. Baik itu teman sesama mahasiswa di kampus ataupun teman satu kost

adalah seluruh mahasiswa Universitas Riau yang terlibat dalam permainan judi *online*, sebab informan yang dibutuhkan adalah mahasiswa yang secara langsung mengetahui dan mengikuti permainan judi *online*. Informan merupakan subjek penelitian yang sangat penting, maka dalam penelitian ini nama asli dari informan sengaja disamarkan dengan menggunakan nama lain untuk melindungi informan terhadap hal-hal yang tidak diinginkan dikemudian hari.

Di bawah ini adalah gambaran secara umum tentang identitas informan yang telah peneliti wawancarai. Secara rinci berikut data informan yang menjadi narasumber berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan:

yang juga merupakan mahasiswa dan tentunya lebih dulu mengenal dan bermain dalam permainan judi *online*, mula mulanya seorang remaja bermain internet, lalu game online, lalu melihat beberapa orang bermain judi online, lalu dicoba dan akhirnya ketagihan. Ketagihan muncul tapi uang sudah habis, akhirnya jalan pintas, melakukan kejahatan seperti mencuri.

➤ Waktu bermain

Para pemain judi online ini rata-rata mereka bermain pada waktu malam hari, hal ini disebabkan waktu siang mereka kuliah dan dihabiskan waktu untuk tidur karena pada malam hari mereka begadang hingga pagi harinya.

➤ **Jenis-Jenis Judi Online**

Penjelasan hasil wawancara dengan informan diatas, dapat dianalisis bahwa jenis-jenis judi online yang dimainkan oleh para informan rata-rata semua jenis permainan judi online dimainkan yaitu judi poker, judi bola dan togel. Cara bermainnya pun sangat mudah dan cepat dipahami oleh para pemula jika ingin memasang taruhan, semua jenis judi online sudah ada tata cara atau petunjuk jika tidak mengetahui cara bermain judi online tersebut dan semua situs judi online ini bahkan menyediakan chat langsung online untuk menanyakan dari proses transaksi transfer uang ke Bandar sampai cara bermainnya.

➤ **Faktor Pendorong Permainan Judi Online**

a. Faktor Longgarnya Kontrol Dari Orang Tua.

Hal ini membuktikan bahwa kontrol yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak mereka yang tentunya berada jauh dari keluarga karena meneruskan pendidikan di Universitas yang berada diluar Kota bahkan diluar Pulau sangat longgar.

b. Keuntungan

Faktor kedua yang mendorong mahasiswa melakukan permainan judi *online* ini adalah faktor keuntungan yang didapatkan, bagi para mahasiswa keuntungan merupakan salah satu faktor utama alasan kenapa mereka tertarik hingga terlibat dalam permainan judi *online*. Dengan modal yang cukup kecil yakni hanya berkisar Rp. 13.000,- mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar apabila memenangkannya, bahkan tanpa melakukan suatu usaha yang berat dan melelahkan.

c. Keinginan

Faktor selanjutnya yang menyebabkan mahasiswa terjerumus kedalam judi bola *online* adalah faktor keinginan, keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba.

d. Hiburan

Faktor selanjutnya yang ditemukan peneliti adalah faktor sebagai hiburan, permainan judi *online* digunakan sebagai sarana hiburan mahasiswa dari berbagai penatnya tugas seorang mahasiswa, baik itu dalam aktivitas akademik maupun non akademik, dorongan atas pemenuhan kebutuhan hiburan terhadap otak dan diri mereka menjadikan judi ini sebagai permainan hiburan untuk mereka.

DAMPAK JUDI ONLINE

➤ **Dampak Kesehatan**

Salah satu dampak negatif dari berjudi *online* ini adalah mereka sering begadang dan sangat berdampak dengan kesehatan bahkan baru tidur ketika sudah pagi, hal ini sesuai dengan penuturan informan, yang mengatakan sebagai berikut :*"kalo dampak negatifnya jelas membuat kecanduan, terus membuat boros, sering tidur malam dan bahkan pagi badan pun kurus bang walau pun makan kalau begadang itu pun Cuma snack dan minumannya kopi dan kalau ada kuliah pagi sering bolos hehe."* (Thriyo, 20 Mei 2015).

➤ **Menurunkan Semangat Belajar**

Jika sudah seperti ini, judi online bisa membuat mereka lupa akan tugasnya dan ditakutkan dapat membuat mereka tergiur dan terpeleset untuk meninggalkan kuliahnya dan lebih memilih untuk berjudi. Dari keenam informan tersebut judi online sangat berdampak terhadap aktivitas perkuliahan mereka, IPK mereka rata-rata menurun setelah mereka bermain judi online.

➤ **Ekonomi**

Selain itu kerugian material khususnya uang juga menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermain judi bola online tersebut, uang jelas menjadi hal yang pokok dalam permainan judi ini, karena mereka bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang, dan jika mereka sering kalah dalam berjudi, maka secara pasti uang mereka lama-lama akan habis, dan hal itu bisa mengakibatkan mereka harus meminjam teman untuk bertahan hidup selama mereka tidak memiliki uang, hal ini seperti penuturan dari informan sebagai berikut: *“Biasanya sih pinjem uang sama temen bang, hehe kadang setelah saya pinjam uang, saya masang taruhan dan biasanya menang, jadi uangnya bisa buat ngembaliin pinjaman itu. Tapi tak jarang saya juga kalah mas, jadi rugi dan harus nunggu uang kiriman dari orang tua buat bayar hutang dan buat masang taruhan lagi.”* (Thriyo, 20 Mei 2015).

➤ **Kepribadian**

Selanjutnya dampak negatif yang juga menyertai dari permainan judi online ini adalah mengenai kepribadian atau sifat dan kebiasaan

mereka, mereka yang kalah dalam berjudi bisa merasa jengkel, ingin marah terus, kecewa, yang mereka tunjukan kepada teman-temannya dikampus, hal ini tentu dapat saja mengakibatkan terjadinya konflik diantara mereka, berikut kutipan wawancara dengan Budi: *“Jika kalah sih biasanya perasaan saya jengkel bang, apalagi kalo pas lagi berturut-turut masang dan kalah terus, wah itu rasanya pingin marah-marah terus mas, jadi sering juga terbawa di kampus, kalo lagi kuliah itu bisa jadi males gara-gara kalah berjudi.”* (Wawancara pada 20 Mei 2015)

➤ **Mengakibatkan Perilaku Menyimpang**

➤ **Berbohong**

Berbohong kepada orang tua, bapak/ibu kos dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang mereka rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan mereka dalam permainan judi online terhadap kepribadian. Berikut hasil wawancara dengan Budi : *“Sebelum saya mengenal judi online, saya tak pernah berbohong ke orang tua dikampung kalau soal uang kiriman bang, tapi semenjak saya bermain judi online saya lebih sering berbohong ke orang tua dikampung dan banyak lah bang alasan supaya uang dikirim, sampai-sampai uang kos saya menunggak berbulan-bulan karena saya pakai untuk main judi”* (Wawancara pada 20 Mei 2015).

➤ **Mengadaikan barang**

Dalam penelitian ini dari hasil wawancara peneliti dengan informan bahwa informan mengatakan sering melesingkan barang-barang yang dimilikinya

seperti, handphone, dan STNK sepeda motor. Melesingkan barang kemungkinan terjadi ketika tidak memiliki uang saku dalam kelompok pemain untuk memenuhi kebutuhan bermain judi online, akan menjadi sasarannya salah satu barang dari pemain jadi sasaran untuk di tukar ditempat pengadaian dengan uang. Berikut kutipan wawancara dengan Budi sebagai key informan: *“kalau kehahisan uang di saat bermain, ya terpaksa motor yang di gadaikan dulu di tempat pengadaian, ya sumsuman ngambilnya”*(20 Mei 2015)

➤ **Dampak Positif Judi Online**

Sementara itu, dari sekian banyak dampak negatif yang ditimbulkan hanya sedikit sekali dampak positif bagi beberapa informan peneliti, dampak positif ini lebih bersifat pribadi atau individual, sehingga tiap-tiap orang bisa berbeda-beda, tetapi dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan informan, beberapa informan menyebutkan bahwa judi *online* ini sebagai hiburan bagi mereka, diantara penatnya tugas-tugas kuliah dan kesibukan mereka sebagai seorang mahasiswa membuat judi ini sebagai sarana hiburan untuk mereka. Hal ini sesuai dengan penuturan berikut: *“Jelas ada lah mas, dampak positifnya kalo untuk saya bisa untuk hiburan, juga bisa untuk membuat otak menjadi jernih karena tugas kuliah yang membuat pusing”*(Thriyo, 20 Mei 2015).

KESIMPULAN DAN SARAN

➤ **Kesimpulan**

1. Informan yang bermain judi online mayoritas berada pada umur 21-25 tahun, serta bertempat tinggal dikost/kontrakan. Semester yang dijalani, Agama yang di anut

responden yaitu islam dan suku responden minang, melayu dan jawa. Pekerjaan orang tua responden sebagai petani dan wiraswasta.

2. Faktor yang mendukung mahasiswa melakukan judi online diantaranya, Adanya dorongan yang kuat dari dalam dirinya bahwa ia tergiur untuk melakukan permainan judi *online* ini membuat mahasiswa melakukan kegiatan ini. Selain itu faktor longgarnya kontrol dari orang tua, juga menjadi pendorong mereka bermain judi bola *online*. Selain itu faktor keuntungan yang didapatkan bagi para mahasiswa merupakan salah satu faktor utama alasan kenapa mereka tertarik hingga terlibat dalam permainan judi *online*. Dengan modal yang cukup kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang besar apabila memenangkannya. faktor hiburan juga menjadi pendorong mahasiswa melakukan judi bola *online*, permainan judi bola *online* digunakan sebagai sarana hiburan mahasiswa dari berbagai penatnya tugas seorang mahasiswa, baik itu dalam aktivitas akademik maupun non akademik, dorongan atas pemenuhan kebutuhan hiburan terhadap otak dan diri mereka menjadikan judi ini sebagai permainan hiburan untuk mereka.
3. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain judi online dikalangan mahasiswa Universitas Riau. Bermain judi online dikatakan candu dilihat dari:
 - Sebagian besar informan memiliki intensitas bermain judi

online dengan frekuensi 7 hari dalam seminggu dan 20 jam sehari. Secara teori intensitas dapat digolongkan sebagai perilaku kecanduan judi online.

- a. Dampak Terhadap Ekonomi
- b. Dampak Terhadap Pendidikan
- c. Dampak Terhadap Hubungan Sosial
- d. Dampak Terhadap Kesehatan
- e. Dampak Terhadap Religi

➤ **Saran**

➤ **Bagi Mahasiswa**

Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu.

➤ **Bagi Orang Tua**

Sebagai orang tua yang bertugas menjaga dan mendidik anaknya agar bertingkah laku dan berperilaku baik, hendaknya orang tua selalu mengawasi anaknya meskipun anaknya kuliah atau bersekolah dan tinggal jauh dari orang tua, komunikasi yang dilakukan harus sering dan terus menerus, sehingga bisa memantau kondisi dari anaknya, bila diperlukan orang tua harus sering mengunjungi anaknya di kost, agar bisa memastikan anaknya dan memberikan rasa kenyamanan serta perhatian kepada anaknya hal ini setidaknya bisa mengurangi kemungkinan anaknya akan melakukan judi *online*.

➤ Disarankan kepada pemilik warnet agar mengurangi waktu operasional jasa warnet 24 jam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Qimar -haqiqotuha wa ahkamiha-*, Dr. Sualiman bin Ahmad Al Mulhim, terbitan Kanuz Isybiliya, cetakan pertama, tahun 1429 H.
- Abdul Wahid dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama.
- Ishaq, Isjoni. *Masalah Sosial Masyarakat*. Pekanbaru: Unri Press, 2002.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Rajawali, 1981.
- Koentjaraningrat. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. PT. Gramedia, Jakarta.
- Koentjaraningrat. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. PT Raja Grafindo Persada, 2005.
- Widodo. 2013. *Hukum Pidana Di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik Dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyatno. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*. Rajawali, 1981.
- Sunarto, kamanto. *Pengantar sosiologi*. Jakarta, 2004.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.